ÉCORCE

Notre monde a été envahi et détruit par la forêt.
Tu survis dans ce bourbier, amnésique, au milieu des bêtes et des monstres.

FEUILLE DE PERSONNAGE

Nom :

Description :

Espèce: Corax

Penchant : Ambivalence

Malédiction : Idolâtrie

Force : Personnalité de rechange

Handicap : L'emprise me séduit

État :

0 Aux abois

- possibilité d'avoir un flachebacque ou un réflexe de vétéran (coûte 1 PV)

0 Au supplice

- possibilité de repasser aux abois en échange d'un pétage de câble

CARACTÉRISTIQUES (modificateur)

VIANDE : 10

OS : 12

NERFS: 12

CRÂNE : 11

TRIPES : 9

GUEULE : 13

Points de vie

Max : 1

Actuel :

TRAITS DISTINCTIFS

- Corax (peut générer un souvenir issu de la mémoire générationnelle, coûte 1 PV)
- Corax (peut se transformer à volonté en humain, corbeau ou humain à tête de corbeau. Sous forme corbeau, les vêtements tombent, et le moindre dommage encaissé amène à 0 PV)

COMBAT

Armes : mains nues (1d3 dégâts) ;
Armure :

SOUVENIRS & SORTS EN MÉMOIRE

1 Rituel : Repousser les morts-vivants
2 Rituel : Asservir les morts-vivants
3 Rituel : Sacrement sheitanite : avoir du sexe avec une truie en mangeant un porgrelet (porcelet maléfique), permet ensuite de maintenir une personne sous son emprise sexuelle (perte de 1d6 PV à chaque rapport)
4
5
6
7
8
9
10

OBJETS & SERVANTS

1 Une guitare électrique Fender Esquire de 1962 ayant appartenu à un certain Syd Barrett
2 Cinq cartes à jouer très fragiles du Mime Marceau le réprésentant toutes en train de mimer des postures de combat
3 Jus de feuille d'arbres
4 Dix mètres de corde de liane
5
6
7
8
9
10